Unidad I

Tecnología de los Medios Impresos I

Desarrollo histórico del diseño gráfico y sus recursos tipográficos.

Objetivo

- Que el estudiante conozca el desarrollo y la finalidad del diseño gráfico a través de la aplicación de sus recursos tipográficos en el diseño de páginas específicas.

Contenido

1. Antecedentes del diseño gráfico.
   1. ¿Qué es el diseño?
   2. ¿Qué es el diseño gráfico?
   3. Desarrollo del diseño gráfico.
2. Los tipos, Medidas Tipográficas y Accesorios Tipográficos.
3. Recursos de composición.
4. Técnicas de Impresión. Papel. Formatos.

1.1. ¿Qué es el diseño?

- Se puede decir que es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, en un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función.

1.1. ¿Qué es el diseño?

- Diseñar es una compleja e intrincada tarea.
- Es la integración de elementos técnicos, sociales, económicos, necesidades biológicas, con efectos sicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado.

1.1. ¿Qué es el diseño?

- Según el diccionario, DISEÑO es la "DELINEACIÓN DE UN OBJETO, UN EDIFICIO, UNA FIGURA, UN FOLLETO.../DESCRIPCIÓN O BOSQUEJO DE ALGO".

1.1. ¿Qué es el diseño?

- Consiste en asignar funciones a los objetos que tenemos a nuestra disposición.
- Es ante todo un acto de imaginación y creación, porque al final, con los objetos disponibles creamos un objeto distinto, que no existía antes.

1.1. ¿Qué es el diseño?

- Otra definición mejor sería la de creación de un producto según la moda y estética de su tiempo y para que cumpla una función de ámbito industrial, gráfico. El diseño hay que unirlo con una función a realizar por un objeto. Si no, hablaríamos de funcionalidad y no de arte.

- En la antigüedad, la palabra diseño no existía, pero en el siglo XX ya se usó plenamente.

OTRAS DEFINICIONES:

- Trazar la delineación de un edificio.
- Descripción de una cosa mediante palabras.

- En castellano, equivale a “TRAZO” o “DELIMITACIÓN” de formas por medios gráficos, convirtiéndolo en un término análogo a “dibujo”.

- Jesús Solanas Donoso lo define como "DESCRIPCIÓN GRÁFICA" de algo que va a realizarse materialmente, se trate de objetos bi o tridimensionales.
- Mario García, en su libro "Diseño Contemporáneo de Periódicos" lo define como:
  - *"El diseño es la herramienta, sea en la disciplina de la arquitectura, moda, decoración interior o bellas artes, que llaman a un estado mental que reúne los instintos visuales y una extensa formación con el sentido de lo que quiere y necesita el público".*

Andreé Ricard, Diseñador:

- *Definir las características estructurales, fisionómicas y funcionales necesarias para que un producto potencial pueda materializarse y ofrecer su servicio con la máxima eficacia y calidad.*

Prof. Wucios Wong:

- *Es un proceso de creación con un propósito, cubre exigencias prácticas.*

Eric Satué:

- *Es un lenguaje de figuras o signos mínimamente convencionales al servicio de una necesidad informativa intencionada.*

1.2. ¿Qué es el diseño gráfico?

- A la palabra diseño le podemos añadir distintos vocablos, como gráfico. Hay autores que consideran el concepto de diseño como único, aunque este concepto luego tiene distintos campos de aplicación (moda,...).

1.2. ¿Qué es el diseño gráfico?

- Si lo que vamos a realizar es una publicación, entonces hablamos de Diseño Gráfico, lo que se vuelve más específico: estamos diseñando cuando asignamos funciones a los objetos que tenemos a nuestra disposición (formas, dibujos, tipos de letras, fotos, etc.), con el propósito de comunicar algo en función de un objetivo comunicativo.

1.2. ¿Qué es el diseño gráfico?

Gabriel Gómez:

- *"El diseño es imaginar y crear para producir materiales impresos que se entiendan y sean atractivos. Para lograr esto, necesitamos encontrar códigos visuales comunes y tener en cuenta los gustos de nuestros destinatarios, relacionándolo con su universo comunicativo".*

1.2. ¿Qué es el diseño gráfico?

- En el diseño gráfico estaríamos hablando de que este diseño se materializa en dos dimensiones (largo x ancho) y cuando normalmente los elementos utilizados son textos o imágenes.

1.2. ¿Qué es el diseño gráfico?

- EL DISEÑO GRÁFICO ES UN PROCESO DE CREACIÓN VISUAL CON UN PROPÓSITO. CUMPLE EXIGENCIAS PRÁCTICAS Y FUNCIONALES A PARTE DE EXIGENCIAS EXTERIORES. SU BASE PRINCIPAL ES EL LENGUAJE VISUAL.

¿Qué es el diseño periodístico?

- *"La técnica que permite determinar la situación de un conjunto de elementos impresos (TEXTOS E ILUSTRACIONES) y no impresos (BLANCOS) sobre la superficie de un espacio gráfico (PÁGINA) con el fin de estructurar, jerarquizar y facilitar la legibilidad de las informaciones periodísticas"*.
- El diseño periodístico, según Martín Aguado, es la "*ordenación de todo el material redaccional que conforma la morfología de un diario mediante la utilización de determinados recursos tipográfico y gráfico*".

¿Qué es el diseño periodístico?

- Para Canga Larequi, es *"la técnica que permite determinar la situación de un conjunto de elementos impresos y no impresos (blancos) sobre la superficie de un espacio gráfico (página) con el fin de estructurar, jerarquizar y facilitar la legibilidad de las informaciones periodísticas"*. Habla también de blancos, por lo que la superficie dejada la considera parte del diseño.
- Edmundo C. Arnold dice que el diseño periodístico funcional es "*una filosofía según la cual cada elemento y cada disposición de ellos debe realizar un trabajo necesario de la manera más eficiente*".
- Milton Glaser: *Lograr que la forma y contenido de un periódico sean homogéneos.*

¿Qué es el diseño periodístico?

- Debe destacarse que el DISEÑO PERIODÍSTICO no sólo distribuye las informaciones en la página, sino que además las jerarquiza, por tanto debe COMUNICAR, ESTAR EN FUNCIÓN DEL CONTENIDO.
- *En ese sentido se retoma como principio: LA INFORMACIÓN DEBE PRIVAR SOBRE LA ESTÉTICA.*
- *A partir de esto, el DISEÑO PERIODÍSTICO debe tomar como base las premisas fundamentales CLARIDAD y FUNCIONALIDAD.*

Claridad

- Se logra distribuyendo mejor las informaciones sobre el espacio de la página, utilizando más blancos para diferenciar los bloques informativos, jerarquizando las noticias, facilitando la legibilidad usando recuadros para separar.

Funcionalidad

- Suprimiendo todo lo superfluo haciendo que cada elemento de la página cumpla una función determinada dentro del conjunto y logrando una coherencia a lo largo de todo el periódico.

Sólo deben usarse los elementos esenciales.

Están basado en 4 objetivos:

1. Hacerlo atractivo.
2. Facilitar su lectura y comprensión.
3. Jerarquizar las informaciones.
4. Conservar un estilo de continuidad a lo largo del medio impreso.

Otros términos

Diagramación:

- "Ordenación y valoración de todo el material redaccional que conforman la escritura de un diario".
- Para Juan Carlos Pérez, diagramar es "representar o dibujar al tamaño que sea la disposición de los distintos elementos que irán a configurar la página".
- Es decir, dar forma estética a la información, ilustración y publicidad.

Otros términos

Maquetación:

- Aunque para algunos la palabra maquetación es sinónimo de diseñar y para otros, de diagramar, podemos llamar maquetar al "proceso que va desde diagramar hasta confeccionar".

Otros términos

Confección:

- Es calcular concretamente y su distribución exacta de todas y cada una de las informaciones con arreglo a la diagramación previa. Es lo que hacemos frente al ordenador. Un sinónimo de confección es montaje.

Otros términos

Paginación:

- La numeración de las páginas del periódico. También podríamos entenderlo como el número de páginas que ocupa una sección.

Otros términos

Compaginación:

- Se entendía cuando se ajustaban planas o pares de páginas de un periódico.

Aclaración

- Para delimitar los campos, se debe aclarar que tanto el diseño periodístico como las palabras anteriores tienen sus diferencias. Por un lado, se entiende que la maquetación y la diagramación son actividades diarias; en cambio el diseño es permanente: se definen los elementos que llevará el medio impreso: tipos de letras, estilos, cuerpo, etc. La maquetación puede variar día a día, dependiendo del contenido de cada página.

Principios generales del diseño periodístico

- **Aunque en otros libros puedan aparecer 4, 8,…, etc., en este caso mencionamos los 6 más importantes:**

1. **Contraste:**
   - Dentro de una página deben contrastarse las informaciones en función de la importancia de sus contenidos (seleccionar de más a menos importante).

Principios generales del diseño periodístico

2. Equilibrio:

- Es el contrapunto al aspecto anterior. Independientemente de este contraste, éste no nos puede llevar al extremo de casi llegar a anular la presencia de algunas informaciones.

Principios generales del diseño periodístico

3. Sencillez:

- Debe eliminarse todo aquello que pueda distraer la atención del lector sin aportar nada importante a la función comunicativa.

Principios generales del diseño periodístico

4. Organización:

- Cada uno de los elementos de una página debe estar claramente definido y organizado para el lector, de tal manera que las distintas partes de las informaciones sean claramente identificables.

Principios generales del diseño periodístico

5. Orden temático:

- Al lector hay que darle un contenido ordenado, de modo que encuentre lo que busca sin necesidad de un gran esfuerzo por su parte. Por ejemplo, la división en secciones del periódico (deportes, economía, sociedad,...).

Principios generales del diseño periodístico

6. Homogeneidad o continuidad gráfica:

- Se aplica a todo el diario. A lo largo de todas las páginas debe existir un nexo de identidad entre todas ellas. Se consigue, por ejemplo, a través de la cabecera porque ésta es casi siempre igual en todas las páginas excepto en la primera y en la última. Otra posibilidad es un color característico, o la utilización de recursos tipográficos, como filetes, recuadros.